

# 人設學院畢業生追蹤調查

## 研究結果

### 1. 畢業生流向追蹤問卷分析結果

- (1) 以就業情況來看，應外系的就業率最高，而遊戲系與文創系最低。
- (2) 在就業的類別部分，應外系的前兩名為休閒與觀光旅遊類、以及教育與訓練類，這兩部分都與本系所開的課程模組相符。而觀光系的第一名為休閒與觀光旅遊類，遊戲系與文創系的第一名均為藝文與影音傳播類，由此看來，各系畢業生之工作類型與各系專長均相當符合。
- (3) 在畢業後多久找到第一份工作的時間部分，應外系與文創系回答的第一名都是在 1 個月內，觀光系的第一名為畢業前有專職工作，這個可能與實習之後的有留用機會相關，而遊戲系的第一名為約 1 個月以上到兩個月內。由此看來，各系畢業生畢業後找到第一份工作的時間都不算太長。
- (4) 各系畢業生主要工作的地點均以新北市、台北市、桃園市為前三名。
- (5) 各系畢業生找工作時，是否需要專業證照，以遊戲系對專業證照的需求最高，有 32%；應外系(29%)文創系(22%)分居二、三名，然而觀光系畢業生在找工作時需要專業證照的比例只有 12%，為四系中最低。
- (6) 工作與原就讀科系的相符程度，也是遊戲系的 2.88 為最高，應外系(2.83)文創系(2.78)分居二、三名，以觀光系的 2.63 為最低。
- (7) 對目前工作的整體滿意度來看，以遊戲系的 2.55 最高，文創系(2.47)應外系(2.38)分居二、三名，觀光系的 2.08 還是最低。綜合以上研究結果工作與原就讀科系的相符程度越高、對專業證照的需求以及工作的滿意度也就越高。觀光系無論在工作需要專業證照比例、畢業生工作與原就讀科系的相符程度以及對目前工作的滿意度三項調查結果，均為四個系裡面最低的。
- (8) 在是否有在進修或考試以提升自我專業能力部分，四系的畢業生均有超過一半以上沒有進行任何進修或考試的活動。然而應外系與觀光系的同學有將近兩成的比例，都希望考取語言證照；而在遊戲系的方面則以電腦相關證照為多，至於文創系的畢業生在考取任何方面的證照的比例都不超過 1 成。
- (9) 在是否參與過學校職涯活動和就業服務的幫助方面，四系的畢業生都超過一半以上回答沒有，其中觀光系、遊戲系、文創系回答沒有的比例均超過 88%，顯示在職涯及就業活動部分，各系畢業生感覺得到的幫助均不大。

### 2. 應用外語系畢業生就業滿意度分析結果

- (1) 在課程滿意度的部分，畢業一年、三年、五年的學生對於學校課程增進了外語能力的題項滿意度均為最高，顯示學生在學校課程部分增進他們的外語能力部分，還是相對地感到滿意。
- (2) 在核心能力與工作關聯性以及核心能力學習成效的分析部分，畢業一年的學生認為核心能力的學習成效與目前工作關聯性的差別均沒有達到統計的顯著相關；而畢業三年的學生認為在兩項核心能力部分，目前工作的關聯性大於在學期間的學習成效，且達到了統計的顯著相關；而在畢業五年的學生部分，則認為有四項能力與目前工作的關聯性大於在學期間的學習成效，且達到了顯著相關。以上結果似乎顯示畢業越久的學生，越感覺到這些核心能力與工作相關、而且感到在學期間這些能力學習成效的不足。
- (3) 在薪資與三項能力關聯性的調查方面，畢業一年及五年的學生均認為薪資高低與這

三項能力的關連聯性不高，只有畢業三年的學生認為薪資高低與專業知識的技能呈現正相關，但相關係數  $r$  等於 0.35，其相關性也數偏低，似乎顯示畢業生對於這三項能力與薪資的關聯性均不強烈。

- (4) 在開放式題項問答部分，畢業一年、三年、五年的畢業生面對在大學時期所選的課程模組為何，大部分均回答不知道。在學期間受益最多的課程為何，大部分的答案也是不知道，而其餘課程所選擇的選項分佈太廣，沒有分析的實質意義。而在認為大學最需要的課程部分，大部分的回答也都是不知道，有提出答案者的分佈也是太廣，沒有分析的意義。